Krzysztof M. Maj
Uniwersytet Jagielloński

Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej

> To nie fabuła generuje świat, lecz świat ustanawia macierz możliwych fabuł.
>
> Jacek Dukaj[1]

Wprowadzenie

Jest rzeczą paradoksalną, że pomimo dokonującego się w ostatnich latach otwarcia nauk humanistycznych na nowe zjawiska kultury, znacząco wykraczające poza to, do czego przyzwyczaiła badaczy fikcja literacka aż do przełomu XX i XXI wieku, w polskiej teorii narracji wciąż brakuje terminu, który mógłby z powodzeniem zastąpić strukturalistyczną kategorię świata przedstawionego[2]. Charakterystyczne, że od interpretatora narracji książkowej, komiksowej, filmowej czy growej zazwyczaj oczekuje się wykorzystywania odpowiadającego danej narracji – Henry Jenkins powiedziałaby: monomedialnego[3] – instrumen-

[1] J. Dukaj: *Stworzenie świata jako gałąź sztuki*. „Tygodnik Powszechny" 2010, nr 6. [online] http://tygodnik.onet.pl/zmysly/stworzenie-swiata-jako-galaz-sztuki/cps31 [dostęp: 24 IX 2014].

[2] Pisząc o strukturalistycznej kategorii świata przedstawionego, mam na myśli wciąż obowiązującą wykładnię ze *Słownika terminów literackich*, wedle której świat przedstawiony to „jeden z głównych składników treści dzieła, całokształt zaprezentowanych w nim zjawisk (stanów rzeczy, procesów, przeżyć, działań ludzkich), będący korelatem semantycznej warstwy wypowiedzi literackiej", co jednakże nie zmienia tego, że i tak jest „w mniejszym lub większym stopniu odpowiednikiem jakiejś rzeczywistości ludzkiej". J. Sławiński: *Świat przedstawiony*. W: *Słownik terminów literackich*. Red. J. Sławiński. Wyd. 4. dodr. Wrocław 2005, s. 565.

[3] Henry Jenkins w swych pracach utożsamia monomedialność z aktywnością narracyjną w obrębie jednego medium, co pozwala autorowi przeciwstawiać mono-

tarium badawczego, równocześnie jednakże nie zgłasza się zastrzeżeń co do wykorzystywania w każdym z tych przypadków pojęcia odsyłającego do konkretnej i wyrazistej tradycji analitycznej, zwięźle podsumowanej przez Lindę Hutcheon mianem „realistycznego imperializmu [*realist imperialism*]"[4]. Metaforycznie rzecz ujmując, gdy w odpowiedzi na wezwanie współczesnego tekstu kultury interpretator pragnie wypłynąć na szerokie wody wyobraźni i zanurzyć się w realiach fikcyjnego świata, musi szarpać się z kotwicą zarzuconą u brzegów tej właśnie rzeczywistości, od której chciał wypłynąć ku horyzontowi możliwego doświadczenia. Myliłby się jednak ten, kto chciałby w tym miejscu z wyrozumiałym uśmiechem wytłumaczyć, że wszystko jest tekstem i w związku z tym nie ma podziału na rzeczywistość tekstualną i realną. Ów potencjalny polemista mógłby bowiem chwilę później z takim samym przekonaniem stwierdzić, iż światy wirtualne i gry wideo są społecznie szkodliwe, jako że mieszają rzeczywistość z fikcją – co stałoby w analogicznej sprzeczności z *il n'y a pas de hors-texte* Derridy, ale mogłoby zostać potraktowane z przymrużeniem oka jako dotykające drażliwego dla niektórych problemu społecznego. Podobna koegzystencja wykluczających się przekonań na temat fikcji artystycznej każe przypuszczać, że niezależnie od przyjętego nawet paradygmatu czy metodologii, „realistyczny imperializm" nakazuje do dziś postrzegać każdą reprezentację w kategoriach rekursywnych, a więc odnoszących się do jakichś uprzednich instancji mocodawczych lub, w skrajnym przypadku, realnego, empirycznego i obiektywnie istniejącego świata rzeczywistego. To zaś w zestawieniu z oczywistą dla badaczy fantastyki skłonnością do mówienia o światach fikcyjnych w silnych kategoriach ontologicznych oraz gwałtownym rozwojem dowodzących trafności tych intuicji w praktyce światów wirtualnych dobrze uświadamia, że w zakresie narratologicznych i teoretycznoliterackich badań nad literaturą fantastyczną w istocie rzeczy niewiele zmieniło się od – *nomen omen* – 1984 roku, w którym Kathryn Hume napisała, iż teoria narracji fantastycznej boryka się z problemem podobnego niewysłowienia, jakie stało się celem kodyfikatorów Orwellowskiego Angsocu[5].

---

medialność badanemu przez siebie zjawisku transmedialności; wprowadzenie do tej problematyki zawiera ogólnie znana monografia H. Jenkinsa: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa 2007.

[4] L. Hutcheon: *Metafictional Implications for Novelistic Reference*. In: *On Referring in Literature*. Eds. A. Whiteside, M. Issacharoff. Bloomington 1987, s. 7, tłum. – K.M.M.

[5] Por. K. Hume: *Fantasy and Mimesis. Responses to Reality in Western Literature*. New York–London 1984, s. XII.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

Podnoszenie kotwicy

Sposobem na pogodzenie ponowoczesnego sceptycyzmu względem realnie, empirycznie i obiektywnie istniejącego świata rzeczywistego stojącego w opozycji do świata fikcyjnego z kluczowym dla fikcji literackiej, w tym zwłaszcza dla fantastyki, przeświadczeniem o potrzebie odróżniania tego, co znane bądź znajome, od tego, co nieznane bądź nieznajome, może być sięgnięcie do nomenklatury wypracowanej przez narratologię kognitywistyczną. Wykorzystanie tej metodologii w studiach nad fantastyką ma co najmniej trzy zalety. Po pierwsze, narratologia kognitywistyczna pozwala uniknąć podejmowania na nowo sporów teoretycznych ostatniego półwiecza, które dedykowane były pierwszorzędnie prozie realistycznej oraz metafikcji i niejako wtórnie bywały adaptowane (jak efekt rzeczywistości Barthes'a) do badania narracji fantastycznych. Po drugie, umożliwia wykorzystanie w analizie najnowszych zjawisk literatury i kultury oraz osiągnięć wypracowanych we współczesnej im szkole badawczej, częściowo już w dodatku – jak chociażby w kręgu badaczy narracji nienaturalnych (*unnatural narratives*)[6] – zainteresowanej problematyką fantastyczną w sferze właściwej jej dyspozycji do wyzwalania u odbiorców wrażenia „poznawczego wyobcowania [*cognitive estrangement*]"[7]. Po trzecie wreszcie, to właśnie na łonie narratologii kognitywistycznej ukształtował się termin, który stanowi pierwszą od kilkudziesięciu lat alternatywę dla strukturalistycznego pojęcia świata przedstawionego, odsuwając na dalszy plan klasyczne problemy odniesienia czy reprezentacji, a kierując w zamian uwagę na ich aspekty postklasyczne: modele dyskursywne (*discoursive models*), domeny i ramy poznawcze (*cognitive frames*) oraz szeroką kategorię narracji (*storytelling*).

Pojęcie świata narracji (*storyworld*)[8] w jego wykładni kognitywistycznej wprowadzone zostało przez Davida Hermana, wieńcząc nie-

[6] Mowa tu zwłaszcza o pracach Jana Albera, Henrika Skov-Nielsena i Briana Richardsona, choć w projekt *Unnatural Narratology*, realizowany obecnie na duńskim Aarhus University, zaangażowani są też tacy znamienici teoretycy narracji, jak chociażby Monika Fludernik, David Herman czy nawet Brian McHale.

[7] Podaję za: D. Suvin: *On the Poetics of Science Fiction Genre*. „College English" 1972, vol. 34, no. 3, s. 375.

[8] Polska badaczka narratologii kognitywistycznej, Małgorzata Rembowska-Płuciennik, zdecydowała się przełożyć ten termin omownie jako „świat opowieści". Zob. M. Rembowska-Płuciennik: *Czytający umysł i badania literackie*. W: Eadem: *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX w.* Toruń 2012, s. 297. Sam termin „storyworld" ukuł Michaels Innis (Inscape Inc.), a spopularyzował George Landow, opisując eksperyment *Hypercafé* przeprowadzony przez Niti-

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

jako badania nad związkami lingwistyki, logiki, semantyki możliwych światów i narratologii prowadzone w latach dziewięćdziesiątych przez Lubomira Doležela, Monikę Fludernik, Manfreda Jahna, Uriego Margolina, Thomasa Pavela, Shlomitha Rimmona-Kenana i Marie-Laure Ryan. W najbardziej kompletnej syntezie dotychczasowych osiągnięć kognitywistycznej teorii narracji – *Routledge Encyclopaedia of Narrative Theory*, świat narracji zdefiniowano jako „klasę modeli dyskursywnych wykorzystywanych do rozumienia narracyjnie zorganizowanych dyskursów szczegółowych" i ściśle powiązano z predyspozycją odbiorców do „rekonstruowania światów narracji na podstawie wskazówek tekstowych oraz uprawomocnianych przez nie mechanizmów wnioskowania"[9]. W wykładzie prozaicznym oznaczałoby to, że świat narracji zasadniczo łączy w sobie trzy rozłącznie traktowane w szkole strukturalistycznej elementy: świat przedstawiony, fikcyjne pole odniesienia i odbiorczą konkretyzację, oddalając się jednak od strukturalizmu w zakresie innowacyjności, z jaką reinterpretuje poetykę dzieła otwartego. Wysunięcie na plan pierwszy w odbiorze faktu uprawomocniania przez wskazówki tekstowe mechanizmów wnioskowania odsyła bowiem wprost do rozważań Umberta Eco, który w rozwijającej swoją wpływową koncepcję *opera aperta* książce *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych* właśnie owe lapidarnie przez siebie nazwane „wycieczki inferencyjne" uznał za jeden z najistotniejszych czynników współpracy odbiorczej, zasadzającej się na inspirowanych przez tekst poszukiwaniach „jednej z prawdopodobnych przesłanek swego entymematu" – czyli, znów ujmując rzecz prościej, na opracowywaniu w toku lektury kontrfaktycznych scenariuszy fabularnych na podstawie pozyskiwanej „kompetencji encyklopedycznej"[10]. Teza Eco, sprowadzająca się na poziomie najbardziej podstawowym do przypisania każdemu światu, zarówno aktualnemu,

---

na Sawneya, Davida Balcoma i Iana Smitha na Georgia Institute of Technology. W eksperymencie tym zrealizowano scenariusz prozaicznej przechadzki („epic wandering") po zatłoczonej kawiarni, który polegał na dosiadaniu się do przypadkowych stolików i przechwytywaniu strzępków zasłyszanych konwersacji, składających się na swoistą przestrzeń akcji („action space"). Zob. G. Landow: *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore 1997, s. 211.

[9] „Storyworlds […] can be defined as the class of discourse models used for understanding narratively organized discourse in particular. In this sense, narrative comprehension requires reconstructing storyworlds on the basis of textual cues and the inferences that they make possible". D. Herman: *Storyworld*. In: *Routledge Encyclopaedia of Narrative Theory*. Eds. D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan. London 2008, s. 569–570, tłum. – K.M.M.

[10] U. Eco: *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*. Przekł. P. Salwa. Warszawa 1994, s. 172.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

jak i możliwemu, encyklopedii zapewniającej niezbędne do jego poznawania i rozumienia pole odniesienia, przez długi czas kojarzona była przede wszystkim z poststrukturalistycznymi koncepcjami lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, koncepcjami, które to wiązały się z pierwszymi próbami stworzenia niereferencjalistycznych teorii fikcji (by wymienić tylko te najważniejsze: *referential fallacy* Michaela Riffaterre'a, pola referencji Benjamina Hrushovskiego czy polską teorię fikcyjnego pola odniesienia Jerzego Ziomka[11]). W studiach nad fantastyką o wiele cenniejsze mogłoby być jednak powiązanie Ecowskiej koncepcji encyklopedyczności z rozpowszechnioną w medioznawstwie tezą Janet Murray o „encyklopedycznej pojemności [*encyclopedic capacity*]"[12] nowych mediów, będącą odpowiedzią na zapotrzebowanie współczesnych odbiorców na informacje, które – jak interpretuje to Henry Jenkins – wykraczają „poza ograniczenia pojedynczej historii [*beyond the limits of the individual story*]"[13]. Wedle Murray, opisującej w książce pod wymownym tytułem *Hamlet on the Holodeck* różnorodne przejawy światotwórstwa w literaturze, kinie oraz grze, podstawową cechą podobnych fikcyjnych światów byłoby coś, co można skojarzyć z zabiegiem euhemeryzacji – czyli swoista potrzeba uwiarygodniania fikcyjnego świata poprzez wprowadzanie rozmaitych „mechanizmów kontekstualizacji: wskaźników kodowanych kolorystycznie[14], linii czasu, drzew genealogicznych, map, zegarów, kalendarzy itd."[15]. Tak znaczące podobieństwo rozumowania semiologa i poststrukturalisty Eco oraz medioznawcy i kognitywistki Murray świadczy niewątpliwie na korzyść tezy o funkcjonowaniu swego rodzaju rozstępu między poje-

[11] Koncepcje te zostały sformułowane w następujących tekstach: M. Riffaterre: *Interpretation and Undecidability*. „New Literary History" 1981, vol. 12, no. 2; B. Hrushovski: *Poetic Metaphor and Frames of Reference: With Examples from Eliot, Rilke, Mayakovsky, Mandelshtam, Pound, Creeley, Amichai, and the New York Times*. „Poetics Today" 1984, vol. 5, no. 1; J. Ziomek: *Fikcyjne pole odniesienia a problem quasi-sądów*. W: *Wypowiedź literacka a wypowiedź filozoficzna*. Red. M. Głowiński, J. Sławiński. Wrocław 1982. Dobre wprowadzenie do tej problematyki stanowią też książki: Anny Łebkowskiej: *Między teoriami a fikcją literacką*. Kraków 2001, oraz Grahama Allena: *Intertextuality*. London 2006.

[12] J. Murray: *From Additive to Expressive Form*. In: Eadem: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge 1999, s. 84, passim.

[13] H. Jenkins: *W poszukiwaniu papierowego jednorożca*. W: Idem: *Kultura konwergencji…*, s. 114.

[14] Przekład ten uwzględnia możliwe nawiązanie do rodzaju znakowania (na przykład w grafie czy drzewie decyzyjnym), jak i do techniki programowania, określanej mianem *color-coding* i wykorzystywanej między innymi w bioinformatyce.

[15] „[…] contextualizing devices-color-coded paths, time lines, family trees, maps, clocks, calendars, and so on". J. Murray: *Digital TV and Emerging Formats of Cyberdrama*. In: Eadem: *Hamlet on the Holodeck…*, s. 257, tłum. – K.M.M.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

dynczym przedstawieniem fabularnym a poszerzającym je kontekstem encyklopedycznym, pozwala jednocześnie wpisać charakterystyczne zjawiska opisywanej przez Jenkinsa kultury partycypacji („participatory culture") w zasadnie szeroki kontekst filozoficzno-historyczny. Z perspektywy narratologicznej nie ma bowiem istotnej różnicy między gromadzącym literacko-kulturowe *curiosa* średniowiecznych bestiariuszem, spisywanym zarówno z dydaktycznych, jak i z czysto rozrywkowych pobudek, a współczesną encyklopedią opartą na szablonie wiki[16]. Nie jest bynajmniej rzeczą przypadku, że premierze prawie każdej ważniejszej gry, książki czy filmu fantastycznego towarzyszy niemal symultaniczna emisja nowej internetowej encyklopedii, zbierającej te informacje, które da się wyekstrahować z treści danego dzieła, ale też niejednokrotnie wzbogacającej je o pewną istotną wartość dodaną – czyli o elementy tego, co funkcjonuje dziś pod zbiorczą nazwą narracji transmedialnej[17].

Na nieznanych wodach

> Narracja transmedialna [*transmedia storytelling*] – jak definiuje prawodawca terminu, Henry Jenkins – rozwija się na przestrzeni różnorodnych platform medialnych, z każdym nowym tekstem wzbogacając się o istotne i cenne dla całości narracji elementy. W idealnej postaci narracji transmedialnej każde z mediów uczestniczących wnosi wkład właściwy swej specyfice: tak, ażeby narracja mogła być wprowadzona w filmie, a rozwinięta poprzez telewizję, powieści czy komiksy; jej świat może być eksplorowany w grze wideo albo doświadczany w ramach jednej z atrakcji w parku rozrywki. Każdy kontakt z marką powinien być pełny, ażeby nie zaistniała konieczność obejrzenia filmu celem czerpania większej satysfakcji z gry, i odwrotnie[18].

[16] Mechanizm wiki pozwala na szybkie kodowanie i generowanie treści o charakterze słownikowo-encyklopedycznym z poziomu przeglądarki internetowej. Najbardziej znanym przedsięwzięciem zrealizowanym w tym systemie jest oczywiście owiana złą sławą wśród encyklopedystów Wikipedia.

[17] Tłumacze Jenkinsa w Polsce fatalnie przełożyli termin *transmedia storytelling* na „opowieść transmedialną", potwierdzając ponury *inside joke* narratologów, iż jeśli brak pewności, z jakim typem narracji ma się do czynienia, wówczas należy rzec, iż z opowieścią.

[18] Cytuję przekład polski z własnymi poprawkami. Por. w oryginale: „A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

Tym, co spaja narracje transmedialne, jest zatem w teorii Jenkinsa świat, nie zaś jakakolwiek prymarna poznawczo rzeczywistość (która, jak pokazał *Matrix*, wcale nie musi być rzeczywista, choć może być realna), lecz przestrzeń powstała w procesie światotwórstwa i od początku zaplanowana jako – by nawiązać do motta ze światotwórczego manifestu Jacka Dukaja – macierz dla wielu współmożliwych fabuł. Transmedialność pozwala tym samym w bardzo ciekawy sposób rozwiązać problem ontologii „wtórnego" świata, który w tradycji posttolkienowskiej podlega regułom tzw. subkreacji, w konieczny sposób wiążącej się z wyznaczaniem dodatkowej ramy ontologicznej dla świata pierwotnego, którą z braku innych alternatyw staje się metafizyka – co w zasadzie powtarza ten sam problem, w który wikłały się wspomniane niereferencjalistyczne teorie fikcji, które miast tworzyć nowe wykładnie teoretyczne fikcji, tworzyły nowe wykładnie teoretyczne referencji. W badaniach transmedialnych świat funkcjonuje tymczasem raczej jak lefebvrowska sieć (*meshwork*), podległa mechanizmom kłączowego (rizomatycznego) rozgałęziania się i mechanizmom nieustannej ewolucji. To zaś powoduje, że narracja transmedialna musi mieć jakiś punkt oparcia, którym jednak nie zawsze może być fikcyjny świat *per se*; gdyby bowiem tak było, we wszechświecie *Gwiezdnych wojen* i tym, co określa się mianem wszechświata rozszerzonego (*expanded universe*), nie wykształciłoby się nigdy pojęcie kanoniczności, skoro do uwspólniania gwiezdnowojennych fabuł w książkach, komiksach, amatorskich filmach, grach wideo itp., itd. wystarczałoby samo istnienie uniwersum. Dlatego zasadne wydaje się sformułowanie zainspirowanej zarówno badaniami transmedialnymi Jenkinsa, jak i semiotycznymi spod znaku Umberta Eco tezy o encyklopedii jako rodzaju epistemologicznego gwaranta realności danego fikcyjnego świata – stającej się w efekcie rodzajem „interfejsu pomiędzy narracją a poznaniem [*interface between narrative and cognition*]"[19]. Siła charakterystycznej dla nowożytności epistemofilii, za której symboliczny początek wypada uznać powstanie *Wielkiej Encyklopedii Francuskiej* pod redakcją Diderota i d'Alemberta, spra-

a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa". H. Jenkins: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York 2006, s. 95–96; oficjalny przekład: H. Jenkins: *W poszukiwaniu papierowego jednorożca…*, s. 95.

[19] Cyt. za: D. Herman: *Story Logic: Problems and Possibilities of the Narrative*. Lincoln 2004, s. 5.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

wia, że konkretnych, chciałoby się rzec: faktycznych (w znaczeniu Nietzscheańsko-White'owskich *facta ficta*), informacji o świecie poszukuje się dziś zarówno na temat rewolucyjnej Francji czy Rosji okresu wielkiej smuty, jak i na temat fikcyjnych światów Śródziemia, Bas-Lagu, Ziemiomorza czy Tamriel; jedyną istotową cechą światów fikcyjnych jest to, że na całościowy obraz uniwersum składa się suma światów przedstawionych w każdym kolejnym tekście, filmie czy grze wideo.

Odróżnienie świata przedstawionego od jego transmedialnego odpowiednika, który z pewnym ukłonem w stronę emergentności, rizomatyczności czy performatywności można byłoby nazwać ś w i a t e m p r z e d s t a w i a n y m, jest absolutnie kluczowe nie tylko dla zrozumienia specyfiki tego rodzaju narracji, lecz także w ogóle dla sposobu funkcjonowania kultury ponowoczesnej. Nie da się zrozumieć specyfiki Jacksonowskich ekranizacji *Hobbita* J.R.R. Tolkiena czy specyfiki *Sezonu burz* Andrzeja Sapkowskiego, jeśli operuje się tradycyjnymi wykładniami świata przedstawionego czy przekładu intersemiotycznego, ściśle regulującymi sposób funkcjonowania multimedialnej adaptacji czy kontynuacji fabularnej. Jedynym bowiem sensownym wyjaśnieniem roli tych fabuł, w obydwu przypadkach – stąd taki a nie inny przykład – artystycznie odległych od inspirujących je pierwowzorów, jest zaakceptowanie myślenia o pojedynczym przedstawieniu fabularnym jako o rodzaju n a r r a c y j n e j k o n t r y b u c j i, czyli określonego wkładu własnego w makronarrację, jaką jest dane fikcyjne uniwersum. W takim rozumieniu Peter Jackson może, a właściwie musi, czerpać materiał do trylogii filmowej *Hobbit* nie tylko z ekranizowanej książki, lecz także z całego legendarium Tolkienowskiego z *Silmarillionem* i *Władcą Pierścieni* na czele, Andrzej Sapkowski zaś może całkowicie zasadnie, jako jeden z pierwszych polskich autorów *fan fiction* do własnej twórczości, umieścić *Sezon burz* w dowolnym momencie fabularnym swego oryginalnego pięcioksięgu, nie definiując wyraźnie związków diegetycznych pomiędzy obydwiema kontrybucjami do uniwersum wiedźmińskiego. Do ustalania takich związków nie jest dziś bowiem potrzebny autor dzieła inicjalnego dla narracji transmedialnych, lecz kolektyw tworzący encyklopedię, który na drodze dyskusji i analizy porównawczej wypracowuje obowiązujący dla dalszych kontrybucji kanon – czyli robi dokładnie to, co David Herman nazwał rekonstruowaniem światów narracji na podstawie istniejących wskazówek tekstowych! Skoro zaś w toku odbioru narracji transmedialnych możliwa jest rekonstrukcja łączącego je świata, to oznacza to, że – jak wskazała w ubiegłym roku na łamach „Poetics Today" wybitna narratolog i filozof nowych mediów, Marie-Laure Ryan – w obrębie danego *storyworld* muszą funkcjonować dwa komponenty narracyjne:

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

(1) s t a t y c z n y, który poprzedza fabułę (i na który składają się na przykład przedakcja, przestrzeń geograficzna, prawa natury i fizyki, ogół istniejących postaci, rozmaite uwarunkowania społeczno-kulturowe, folklor, legendarium), oraz (2) d y n a m i c z n y, który rozwija się wraz z kolejnymi przedstawieniami fabularnymi (i w obrębie którego zdarzenia fizyczne mogą zmieniać stan faktyczny, natomiast zdarzenia umysłowe, nadając znaczenie zdarzeniom fizycznym, mogą wpływać na relacje między postaciami i okazjonalnie także na porządek społeczny)[20]. Z perspektywy badań nad transmedialnością i światotwórstwem najistotniejsze są tu trzy z poruszonych przez Ryan aspektów narracyjnych. Po pierwsze, komponent statyczny jest łatwo identyfikowalny z encyklopedią i samym światem narracji (*storyworld*) jako zasadniczo niezmienny i w efekcie może przejawiać skłonność do transformowania w model kanoniczny. Po drugie, komponent dynamiczny projektuje niczym w zasadzie nieograniczoną przestrzeń realizacji fabuł transmedialnych, ograniczanych jedynie zakresem możliwej ingerencji w spójność komponentu statycznego. Po trzecie zaś i najważniejsze, komponent statyczny jest uprzedni względem dynamicznego, sprawia, że ś w i a t n a r r a c j i (*s t o r y w o r l d*) p o p r z e d z a s a m ą n a r r a c j ę (*s t o r y l i n e*). W odróżnieniu zatem od obowiązującej wykładni strukturalistycznej świata przedstawionego, wedle której fabuła jest jego „elementarną jednostką konstrukcyjną”[21], w świecie narracji fabuła staje się jego wypadkową, pojedynczym scenariuszem, jednym z wielu przedstawień diegetycznych możliwych do realizacji w obrębie wytyczonego przez tekst założycielski i opisanego przez encyklopedię fikcyjnego pola odniesienia.

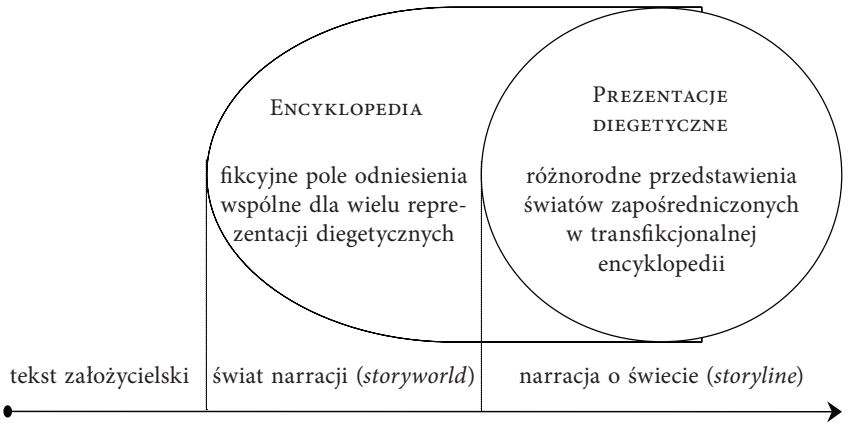
W modelu ukazującym stadia rozwoju narracji światotwórczej (rys. 1) najważniejszą funkcję pełni jednak nie tyle tekst założycielski, który w tej perspektywie byłby wprawdzie pierwszą, ale wciąż jedną z nieskończenie wielu możliwych reprezentacji diegetycznych, ile właśnie świat narracji, który w sytuacji, gdy narracja „jest tak duża, że nie może być objęta przez jedno medium”[22], stanowi właściwie jedyny obszar, w którym encyklopedia może być skutecznie projektowana (i współtworzona przez odbiorców). Równocześnie jednak należy zauważyć, że dostępność wiedzy o danym świecie jest znacznie większa za pośrednictwem encyklopedii aniżeli za pośrednictwem któregokolwiek z przedstawień diegetycznych – albowiem znacznie łatwiej przeczytać nawet kilkaset definicji i przyswoić kilkadziesiąt pojęć, aniżeli

[20] Por. M.-L. Ryan: *Transmedial Storytelling and Transfictionality.* „Poetics Today” 2013, vol. 34, no. 3, s. 363–364.

[21] J. Sławiński: *Świat przedstawiony…*, s. 565.

[22] M.-L. Ryan: *Transmedial Storytelling…*, s. 362.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262



Rys. 1. Stadia rozwoju narracji światotwórczej

wikłać się w ecowskie „wycieczki inferencyjne" na planie kilkudziesięciu różnomedialnych fabuł (*per analogiam*: łatwiej jest dowiedzieć się czegoś o Tadżykistanie z dowolnej encyklopedii aniżeli z korpusu opisujących ten kraj dzieł historycznych, geograficznych, literackich i filozoficznych). To zaś każe zastanowić się, czy owa czysto funkcjonalnie potraktowana u teoretyków transmedialności „pojemność encyklopedyczna" nie jest przypadkiem równie istotnym komponentem narracji światotwórczej, co jej poszczególne różnomedialne reprezentacje. W sukurs tym wątpliwościom pójść może propagowana i wciąż rozwijana przez Marie-Laure Ryan hipoteza Richarda Saint-Gelaisa na temat istnienia w nowoczesnych narracjach zjawiska t r a n s f i k c j o n a l n o ś c i, wykraczającego poza transmedialną dystrybucję narracji o świecie i obejmującego wszelkie przejawy funkcjonowania tekstu poza podstawowym obszarem reprezentacji. Wedle definicji Saint-Gelaisa z *Routledge Encyclopaedia of Narrative Theory*, transfikcjonalność jest rodzajem przewrotnej intertekstualności, która „maskuje intertekstualne odniesienie, ani nie przywołując, ani nie uznając jego źródeł"[23], równocześnie jednakże umożliwia wykorzystanie na przykład źródłowych lokacji czy bohaterów na potrzeby współmożliwych fabuł. W efekcie transfikcjonalność

> obejmuje te praktyki narracyjne, które r o z s z e r z a j ą o b s z a r f i k c j i p o z a g r a n i c e p o j e d y n c z e g o d z i e ł a – sequele i kontynuacje, powroty protagonistów, biografie postaci, cy-

[23] „[…] conceals intertextual link because it neither quotes nor acknowledges its sources". R. Saint-Gelais: *Transfictionality*. In: *Routledge Encyclopaedia of Narrative Theory…*, s. 612–613.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

kle i serie, „współdzielone uniwersa [*shared universes*]" etc. Transfikcjonalność wykracza poza okresy historyczne w równej mierze, jak poza granice między literaturami narodowymi albo gatunkami literackimi, dotyczy zarówno literatury, jak i innych mediów (filmu, telewizji, komiksu, etc.) i wreszcie penetruje zarówno literaturę głównonurtową i awangardową, jak i kulturę popularną[24].

Jakkolwiek zatem potencjalnie nieograniczona ilość reprezentacji diegetycznych miewa najczęściej charakter transmedialny, tak już spajająca je encyklopedia zdecydowanie ciąży ku transfikcjonalności. Niezależnie bowiem od tego, czy encyklopedia służy opisaniu świata książek, filmów czy gier, niezmiennie korzysta z podobnego repertuaru komponentów narracyjnych (map, słowników, drzew genealogicznych, bestiariuszy, kalendariów itp.), które to, mając w przeważającej mierze charakter tekstualny i nieliteracki, służą pierwszoplanowo uwiarygodnianiu narracji o świecie. Jest rzeczą charakterystyczną, iż wspomniana wcześniej tendencja zwyżkowa w sporządzaniu internetowych encyklopedii występuje bez związku z medium, w którym realizowana jest dana narracja fantastyczna – co wskazywałoby na to, iż na przymus tworzenia encyklopedii wpływałby raczej transfikcjonalny charakter świata narracji (*storyworld*) aniżeli transmedialność narracji o konkretnym świecie (*storyline*). Prymatu transfikcjonalności świata narracji nad transmedialnością narracji o świecie najlepiej dowodzi się na najoczywistszym w studiach nad światotwórstwem fantastycznym przykładzie: już wtedy, gdy J.R.R. Tolkien opracowywał w pierwszych dziesięcioleciach XX wieku[25] zręby Śródziemia, okazało się, że świat

[24] M.-L. Ryan: *Transfictionality Across Media*. In: *Theorizing Narrativity*. Eds. J. Pier, J.A.G. Landa. Berlin 2008, s. 386, tłum. i podkr. – K.M.M. Jest to treść manifestu reklamującego międzynarodową konferencję *La transfictionnalité* zorganizowaną przez Centre de recherches interuniversitaires sur la littérature et la culture québécoises na Universytecie Laval w dniach 4–6 maja 2005 r. Ponieważ przekładam tu angielskie tłumaczenie Marie-Laure Ryan z oryginału francuskiego, a podobne praktyki słusznie uchodzą za translatologiczne solecyzmy, przytaczam tu także wersję oryginalną: „La transfictionnalité regroupe les practiques prolongeant la fiction au-delà des limites de l'œuvre: suites et continuations, retours de protagonistes, biographies de personnages, cycles et séries, « univers partagés », etc. Elle traverse aussi bien les époques que les frontières entre les littératures nationales ou les genres littéraires, de même qu'entre la littérature et les autres médias (cinéma, télévision, bande dessinée, etc.); elle s'observe dans la littérature consacrée ou expérimentale tout autant que dans la culture de grande consommation".

[25] Jak relacjonuje Christopher Tolkien, *Księga Zaginionych Opowieści* była właściwie pierwszym tekstem poświęconym mitografii Śródziemia, który w wersji prozatorskiej ujrzał światło dzienne dopiero w 1926 roku wraz z rozpoczęciem prac nad *Silmarillionem* (por. Ch. Tolkien: *Przedmowa*. W: J.R.R. Tolkien: *Księga Zaginio-*

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

ten znacznie wykracza poza pojedynczą fabularną reprezentację – jednak dopiero gdy w świecie tym zostały osadzone pierwsze dzieła, a fil-

Tabela 1

Stosunek świata narracji (*storyworld*) do jego reprezentacji diegetycznych na przykładzie trzech fikcyjnych uniwersów z inicjum narracyjnym w książce, filmie oraz grze wideo

Świat narracji (*storyworld*)	Rodzaj relacji	Medium	Reprezentacje diegetyczne (w tym także światy przedstawione)
Uniwersum tolkienowskie			
Arda / Śródziemie	transfikcjonalność	encyklopedia	Ch. Tolkien, G.G. Kay: *Silmarillion*; J.R.R. Tolkien, Ch. Tolkien: *Historia Śródziemia*: 1) *Księga Zaginionych Opowieści*, T. 1; 2) *Księga Zaginionych Opowieści*, T. 2; 3) *The Lays of Beleriand*; 4) *The Shaping of Middle-earth*; 5) *The Lost Road and Other Writings*; 6) *The Return of the Shadow*; 7) *The Treason of Isengard*; 8) *The War of the Ring*; 9) *Sauron Defeated*; 10) *Morgoth's Ring*; 11) *The War of the Jewels*; 12) *The Peoples of Middle-earth*); K.W. Fonstad: *Atlas Śródziemia*; R. Foster: *Encyklopedia Śródziemia*; M.W. Perry: *Klucz do Tolkiena*; J. Tyler: *Tolkien. Przewodnik encyklopedyczny*; http://www.glyphweb.com/arda/
	transmedialność	literatura	J.R.R. Tolkien: *Władca Pierścieni*; J.R.R. Tolkien: *Hobbit*; J.R.R. Tolkien: *Przygody Toma Bombadila*
		film	P. Jackson (reż.): *Władca Pierścieni*; P. Jackson (reż.): *Hobbit: Niezwykła podróż*, *Hobbit: Pustkowie Smauga*, *Hobbit: Tam i z powrotem*
		gra wideo	*The War in the North* (aRPG); *Battle for Middle-earth 1 & 2* (RTS); *The Lord of The Rings: Conquest* (akcja); *The Lord of The Rings Online* (MMORPG)

nych Opowieści. Przekł. R. Kot. T. 1. Warszawa 1998, s. 18); najważniejszy etap tych prac, by przypomnieć ogólnie znane fakty w tolkienologii, przypadł dopiero na lata 1974–1975, gdy nad ostateczną redakcją mitografii Śródziemia pracował Christopher Tolkien u boku późniejszego kanadyjskiego prozaika i przedstawiciela *historical fantasy*, Guya Gavriela Kaya. Podaję za: D. Grotta: *Epilogue: The Silmarillion*. In: Idem: *J.R.R. Tolkien: Architect of Middle Earth*. Philadelphia 2002, s. 161.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

Gwiezdne wojny			
Fikcyjna galaktyka	transfikcjonalność	encyklopedia	Wookieepedia – http://www.starwars.wikia.com; Biblioteka Ossus – http://www.ossus.pl (szczególny status internetowych encyklopedii świata *Gwiezdnych wojen* wiąże się z przyjętą praktyką ustalania kanoniczności tekstów, dokonywanego za pomocą aplikacji zwanej Holocronem)
	transmedialność	film	G. Lucas (reż.): *Nowa nadzieja*, *Imperium kontratakuje, Powrót Jedi* (tzw. pierwsza trylogia); G. Lucas (reż.): *Mroczne widmo, Atak klonów, Zemsta Sithów* (tzw. druga trylogia); J.J. Abrams (reż.): trzecia trylogia (prace w toku); LucasArts (prod.): *Wojny klonów*
		literatura	blisko tysiąc powieści w kilkudziesięciu seriach
		komiks	ponad dziewięćset numerów samej serii *Star Wars* wydawnictwa Marvel
		gra wideo	Serie *X-Wing* (akcja); *Jedi Knight* (FPS); *Rogue Squadron* (akcja); *Battlegrounds* (RTS); *Starfighter* (akcja); *Galaxies* (MMORPG); *Knights of the Old Republic* (cRPG); *Star Wars: The Old Republic* (MMOROPG); *Battlefront* (FPS); *Empire at War* (RTS); *The Force Unleashed* (akcja)
The Elder Scrolls			
Tamriel	transfikcjonalność	encyklopedia	http://www.elderscrolls.wikia.com (w przypadku gier konieczne jest odróżnienie typowego poradnika do gry – *walkthrough* – kierowanego do gracza, który chce po prostu przejść grę, czyli najczęściej: poznać główny wątek fabularny, od encyklopedii jej świata, kierowanej do gracza, który chce poznać cały świat gry – *gameworld*).
	transmedialność	gra wideo	*TES I: Arena* (cRPG); *TES II: Daggerfall* (cRPG); *TES III: Morrowind* (cRPG); *TES IV: Oblivion* (cRPG); *TES V: Skyrim* (cRPG); *The Elder Scrolls Online* (MMORPG)
		literatura	G. Keyes: *The Infernal City*, *The Lord of Souls*

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

mografia Petera Jacksona uruchomiła model franczyzowy (*franchised universe*)[26], transfikcjonalny świat narracji dopełnił się szeregiem reprezentacji transmedialnych[27]. Przykładów tego typu sytuacji narracyjnych odnaleźć można w kulturze ponowoczesnej legion. W tabeli 1 wymienione zostaną tylko te najbardziej dla każdego z dominujących mediów reprezentatywne.

Dobijanie do brzegu

Transfikcjonalna encyklopedia nie zawsze musi zyskiwać legitymację w postaci charakterystycznej dla uczestników narracji światotwórczych epistemofilii. W fantastyce zdarzają się bowiem takie przypadki, gdy logika narracji wymusza nie tyle euhemeryzację świata, ile celowe wyzwalanie i podtrzymywanie u odbiorców stanu „poznawczego udziwnienia [*cognitive estrangement*]", uznanego słusznie przez Darko Suvina za *differentiæ specificæ* fikcji fantastycznonaukowych i spekulatywnych[28]. Owo poznawcze udziwnienie jednakże nie powinno być uznawane za czynnik zaburzający imersję, rozumianą jako pogłębione uczucie bycia w świecie narracji – we współczesnym podejściu do narracji fantastycznych nie chodzi bowiem o to, ażeby ustalać, jak bardzo świat jest fantastyczny, z wyjściowej realistycznej perspektywy, lecz o to, by badać, czy w swej, jakby powiedział Umberto Eco, a l l o t o p i j n o ś c i, wciąż jest on na tyle spójny i przekonujący, by wydawać się „bardziej nawet realnym aniżeli świat rzeczywisty"[29].

[26] W zachodniej krytyce kultury popularnej pojęcie *franchised universe* jest analogiczne do „partycypacyjnego" rozumienia fikcyjnego świata u Henry'ego Jenkinsa.

[27] Utrzymujący się w tolkienologii podział badaczy na tolkienistów, zajmujących się filologicznymi analizami twórczości literackiej Tolkiena, oraz ardalogów, zainteresowanych bardziej okolicznościami i konsekwencjami Tolkienowskiego światotwórstwa, jest najlepszym dowodem na konieczność rozłącznego rozpatrywania pojemnych encyklopedycznie narracji transmedialnych oraz transfikcjonalnego świata narracji.

[28] Jak przyznaje sam Suvin w tekście założycielskim swej teorii, była ona silnie inspirowana chwytem defamiliaryzacji („остранение") Szkłowskiego oraz efektem udziwnienia („Verfremdungseffekt") Brechta. Por. D. Suvin: *On the Poetics of Science Fiction Genre…*, s. 375.

[29] Pełna definicja allotopii: „Può immaginare che il nostro mondo sia realmente diverso da quello che è, e cioè che vi accadano cose che di solito non vi accadono (che gli animali parlino, che esistano I maghi o le fate): essa costruisce cioè un mondo alternativo e assume che esso sia più reale di quello reale, a tal punto che tra le aspirazioni del narratore vi è quella che il lettore si convinca che i l m o n d o f a n t a s t i c o è l ' u n i c o v e r a m e n t e r e a l e. Anzi, tipico dell'allotopia è che,

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

Wrażenie owej spójności, związane z rozpoznaniem koherencji, kongruencji czy wewnętrznej niesprzeczności świata, znalazło bodaj najciekawszą wykładnię we wprowadzonym przez Lisbeth Klastrup terminie ś w i a t o o d c z u c i a (*worldness*)[30], utożsamionym przez nią po prostu z przejawem „ogólnego odczucia, »jaki jest« świat i jak to jest się w nim znajdować"[31]. I choć Klastrup poświęciła uwagę w swych studiach głównie grom z gatunku MMORPG (*massively multiplayer online role-playing games*), w ludologii już pojawiły się głosy na temat możliwości poszerzenia obszaru oddziaływania zjawiska światoodczucia na wszystkie światy gier (*gameworlds*), których funkcją jest integrowanie

> abstrakcyjnych reguł gry w środowisku, w którym można nadać im przestrzenny kontekst, i umożliwianie graczowi myślenia o grze nie tyle w znaczeniu odgórnie zarządzanego systemu, ile samego świata. W tym sensie utożsamienie świata gry z interfejsem nie redukuje go do prostego narzędzia, lecz, przeciwnie, oznacza, że medium oraz treść stają się dwoma aspektami tego samego doświadczenia[32].

---

una volta immaginato il mondo alternativo, non ci interessano più I suoi rapporti col mondo reale, se non in termini di significazione allegorica". U. Eco: *I mondi della fantascienza*. In: Idem: *Sugli specchi e altri saggi. Il segno, la representazione, l'illusione, l'immagine*. Milano 1985, tłum. i podkr. – K.M.M. Por. także dwa polskie przekłady tego tekstu, oba niestety nieprzydatne w analizie narratologicznej jako dość intuicyjne i popularnonaukowe: U. Eco: *Nauka i fantastyka*. Przekł. R. Kłos. W: *Spór o SF. Antologia szkiców i esejów o science fiction*. Red. R. Handke, L. Jęczmyk, B. Okólska. Poznań 1987, oraz: U. Eco: *Światy science fiction*. W: Idem: *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*. Przekł. J. Wajs. Warszawa 2012. Więcej na temat allotopii: K.M. Maj: *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*. „Zagadnienia Rodzajów Literackich" 2014, T. 57, z. 1, s. 89–105.

[30] Tłumaczenie to jest zarazem propozycją terminologiczną (dotychczas bowiem termin ten nie funkcjonował w polskich badaniach narratologicznych czy medioznawczych), jednak równocześnie niesie z sobą pewne ryzyko, ponieważ Klastrup definiuje swój neologizm *per analogiam* do literackości („literariness") Tzvetana Todorova, co sugeruje możliwość alternatywnego przekładu terminu jako „światowość" (która jednak w języku polskim wywołuje wątpliwości swą dwuznacznością). Zob. L. Klastrup: *The Worldness of Everquest: Exploring 21st Century Fiction*. „Game Studies" 2009, vol. 9, no. 1. [online] http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup [dostęp: 20 I 2014].

[31] „[…] the overall experience of what a world »is like«, and of what it is to be in the world". L. Klastrup: *Why Death Matters: Understanding Gameworld Experience*. „Journal of Virtual Reality and Broadcasting" 2007, vol. 4, no. 3, s. 2.

[32] „The gameworld integrates the abstract game rules into an environment where they may be contextualized spatially, and it allows the player to think about the game in terms of a world instead of in terms of a ruled system. In this sense, to state that the gameworld is an interface does not reduce it to a tool. On the contrary, it means

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

Za bardzo podobny rodzaj interfejsu, tyle że umożliwiający zrozumienie świata narracji oraz każdej zrealizowanej w jego realiach reprezentacji diegetycznej, należałoby uznać za przywoływanym już w tym kontekście Davidem Hermanem encyklopedię – jednak niekoniecznie tę zbierającą treści rozproszone w narracjach transfikcjonalnych lub transmedialnych, lecz taką, której przyswojenie jest koniecznym warunkiem odbioru narracji o świecie (*storyline*) bądź partycypacji w świecie narracji (*storyworld*). Z tego też względu przywoływany już autor koncepcji transfikcjonalności, Richard Saint-Gelais, wysunął w książce *L'Empire du pseudo: Modernités de la science-fiction* propozycję wprowadzenia do badań nad literaturą fantastycznonaukową nawiązującego do Ecowskiej teorii encyklopedii pojęcia k s e n o e n c y k l o p e d i i, czyli – w wykładzie dosłownym – encyklopedii obcego (ξένον) świata. Wybór fantastyki naukowej – przejawiającej oczywiste skłonności do inkrustowania fabuły wyjaśnieniami wykorzystującymi często neologiczną, futurologiczną nomenklaturę – jako podstawowego obszaru do egzemplifikacji zjawiska ksenoencyklopedii nie jest tu rzeczą przypadku. Zdaniem Istvana Csicsery'ego-Ronaya, znanego amerykańskiego teoretyka SF, to właśnie w tej prozie

> logika konkretyzacji obejmuje nie tylko fantastycznonaukową diegezę, lecz także jej parateksty, czyli suplementarne, pozadiegetyczne materiały zapewniające dostęp do dodatkowych danych wzbogacających encyklopedię zarówno danego tekstu, jak i gatunku, do którego on przynależy[33].

Dobrym przykładem takiego wzbogacenia encyklopedii gatunku było wykorzystanie przez Orsona Scotta Carda w cyklu o Enderze ansibla – wymyślonego przez Ursulę Le Guin na potrzeby *Ekumeny* urządzenia do natychmiastowej komunikacji międzygwiezdnej; wykorzystanie tego urządzenia nastąpiło jednakże nie wskutek plagiatu czy zbiegu okoliczności, lecz właśnie w celu nawiązania do wspólnego pola odniesienia, współdzielonego nie tylko przez Le Guin i Carda, lecz także przez znaczną grupę czytelników prozy fantastycznonaukowej. Ksenoencyklopedia funkcjonuje zatem najczęściej retroaktywnie: pojawiający się w danej reprezentacji diegetycznej termin, pojęcie

---

that medium and content merge and become two aspects of the same experience". K. Jørgensen: *Gameworld Interfaces*. Massachusetts 2013, s. 57, tłum. – K.M.M.

[33] „This logic of concretization governs not only sf's diegetics, but also its paratexts, the supplementary non-diegetic materials that appear to provide surplus data to reinforce the text and the genre's encyclopedia". I. Csicsery-Ronay: *On Enigmas and Xenoencyclopedias*. „Science Fiction Studies" 2012, vol. 39, s. 504, tłum. – K.M.M.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

czy zjawisko automatycznie staje się częścią przedustawnego świata narracji, domagając się w dalszej kolejności wyjaśnienia, rozwinięcia i ponownego wykorzystania. Przykładem krańcowej zależności rozumienia reprezentacji diegetycznej od uprzedniego przyswojenia treści pozadiegetycznych jest *Peanatema* Neala Stephensona (2008), składająca się z (1) otwierającego narrację słowa wstępnego wyjaśniającego podstawowe założenia ontogenetyczne świata Arbre; (2) obszernego kalendarium przedstawiającego 3 000 lat historii świata sprzed inicjum fabularnego; (3) ponad pięćdziesięciu wypisów encyklopedycznych rozrzuconych po całej książce, oraz 4) trzech stylizowanych dialogów filozoficznych w aneksie, wyjaśniających zawiłości ważnego dla rozwoju akcji Hylæjskiego Świata Teorycznego[34]. Bez lektury tych suplementów i aneksów wyzwaniem staje się nie tylko imersywne doznanie złożoności wykreowanego przez Stephensona świata, lecz także rozumienie najprostszych opisów czy dialogów, które pisane są dokładnie w taki sposób, ażeby wywrzeć na odbiorcy wrażenie całkowitej naturalności w posługiwaniu się neologicznym idiolektem zarówno przez autora, narratora, jak i przez wszystkich bohaterów. To właśnie ta naturalność, wiarygodność czy – formalnie rozumiana – realistyczność narracji decyduje w ostatecznym rozrachunku o imersywności światoodczucia, płynącego z przekonania, że o realności danego świata decyduje nie jakiś metafizyczny pewnik, lecz spójna rama poznawcza, w sztuce znajdująca najlepszą reprezentację w fikcyjnym polu odniesienia. Bez przekonującej encyklopedii, czyli zarazem bez osadzenia danej narracji o świecie (*storyline*) w wykraczającym poza jej ramy świecie narracji (*storyworld*), nie jest możliwy sukces światotwórczy – i można wyobrazić sobie wiele inspirowanych światem *Peanatemy* narracji transmedialnych, lecz trzeba być równocześnie świadomym tego, iż nie mogłyby one funkcjonować bez uprzednio zaprojektowanej przez Stephensona transfikcjonalnej encyklopedii.

Konkluzje

Powiązanie tez Umberta Eco (semiologa), Janet Murray i Henry'ego Jenkinsa (medioznawców), Lisbeth Klastrup i Kristine Jørgensen

[34] Ciekawe omówienie tych wątków powieści Stephensona zawiera artykuł Douglasa R. Fishera: *Languages, Litanies, and the Limit: The Discourse of Mathematics in Neal Stephenson's „Anathem"*. „Extrapolation: A Journal for Science Fiction and Fantasy" 2012, vol. 53, no. 3.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

(ludologów), Davida Hermana, Marie-Laure Ryan i Richarda Saint-Gelaisa (narratologów) wydaje się najkorzystniejszym rozwiązaniem w ponowoczesnych badaniach nad fantastyką i być może przez interdyscyplinarność ujęcia kładzie nawet podwaliny pod nową, transfikcjonalną i transmedialną narratologię (powiedzmy nawet: transnarratologię), pozwalającą na badanie narracyjnych uwarunkowań fikcyjnych światów bez względu na rodzaj medium (literackiego, filmowego czy growego), w którym dokonuje się reprezentacja. Proponowana metodologia umożliwia jednakowoż przede wszystkim wskazanie kluczowych komponentów narracji światotwórczej, do których w świetle niniejszych rozważań zaliczyć należałoby:

1. Obecność tekstu założycielskiego.
2. Pojemność (kseno)encyklopedyczną.
3. Niezależność świata narracji (*storyworld*) od pojedynczej narracji o świecie (*storyline*) oraz spajającą funkcję encyklopedii danego świata narracji.
4. Wywieranie wrażenia światoodczucia (*worldness*).
5. Allotopijność i imersywność.
6. Otwarcie na transmedialność oraz transfikcjonalność.
7. Integrującą funkcję (kseno)encyklopedii danego świata narracji, wyznaczającą warunki dostępności dla każdej ze współmożliwych fabuł.

Światotwórstwo mogłoby być wówczas uznane za rodzaj transmedialnej, transfikcjonalnej i transgatunkowej narracji, która czyniłaby żmudny proces kreowania spójnych światów narracji nową dziedziną sztuki, przewyższającą swym rozmachem wynoszone dotąd na piedestał fabułotwórstwo. I choć sztuka światotwórcza wywodziłaby się w pełni z epokowego projektu Tolkienowskiego, któremu dane było przerosnąć zarówno świat Śródziemia, jak i samego jego twórcę, dziś wraz z masową aktywnością transmedialną z jednej i z artystycznym światotwórstwem Neala Stephensona, Jacka Dukaja czy Chiny Miéville'a z drugiej strony zasługiwałaby już w pełni na miano jednego z najważniejszych osiągnięć nurtu postmodernistycznego w fantastyce.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

Krzysztof M. Maj

World-Building in a Narratological Perspective

Summary

The article aims at presenting a concise methodological proposal for interdisciplinary research on world-building narratives in literary fiction, film, and video games. The presented methodology gathers up the most significant theses from theoretical and philosophical schools important for the world-building theory, i.e.: semiology (cultural encyclopaedia as a fictional field of reference), cognitive narratology (David Herman's notion of *storyworld*; Richard Saint-Gelais' concepts of *transfictionality* and *xenoencyclopedia*), media studies (Janet Murray's idea of encyclopedic capacity), ludology (Lisbeth Klastrup's *worldness*) and transmedia research (Henry Jenkins' *transmedia storytelling*). Supported by these concepts and ideas, the author follows up with his own model presenting stages of world-building along with an exemplification of fictional worlds in literature, film, and video games. The exemplification serves to prove two theses central to the whole argument: 1) a disjucture of *storyworld* and a singular diegetic *storyline*, and 2) an integrating function of the encyclopedia of a given which creates boundary conditions for all the copossible plots. The article not only presents theoretical and philosophical notions which have been seldom quoted in Polish humanities (like the ideas of Klastrup or Saint-Gelais), but also proves the validity of their adaptation to the studies focusing upon the fictional world-building. Such a methodological formula offers a counterproposition to those based on structuralist nomenclature, which – on the one hand – has never managed to keep up with the analysis of the phenomenon of world-building, and – on the other – has had a paralyzing effect upon interdisciplinary approach as a result of structuralism's paradigmatic exegesis of the presented world and its insistence on predefined, inter- rather than trans-medial, mechanisms of translating it into languages of different media.

Krzysztof M. Maj

Die Weltbildung aus narratologischer Sicht

Zusammenfassung

Der vorliegende Beitrag bezweckt, eine kohärente Methode der interdisziplinären Forschungen über weltbildende phantastische Erzählungsformen in der Literatur, im Film und in Videospielen herauszuarbeiten. Die dargestellte Methodologie beinhaltet die für die Weltbildungstheorie wichtigsten Thesen der Semiologie (Kulturenzyklopädie als fiktives Bezugsfeld), kognitivistischer Narratologie (*storyworld* von David Herman, Transfiktivität und Xenoenzyklopädie von Richard Saint-Gelais), der Medienwissenschaft (enzyklopädische Kapazität der Narration in Janet Murrays Konzeption), der Ludologie (*worldness* von Lisbeth Klastrup) und der transmedialen Forschungen (transmediale Narrationen in Henry Jenkins Theorie). Anhand all der Theorien wurde von dem Verfasser ein Modell entwickelt, das die einzelnen Stadien und die wichtigsten Elemente der weltbildenden Narration veranschaulicht

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262

und sie mittels der drei größten Welten: Literatur, Film und Videospiel belegt. Das Modell beweist die für den ganzen Gedankengang grundlegenden Thesen: 1. über die sich heutzutage vollziehende Zerspaltung der Erzählungswelt (*storyworld*) und über einzelne, in deren Realien spielende diegetische Repräsentation (*storyline*); 2. über integrierende Funktion der Enzyklopädie von der bestimmten Erzählungswelt, die die Verfügbarkeitsbedingungen für jede mögliche Handlung festlegt. In dem Beitrag werden nicht nur die in der polnischen Literaturwissenschaft bisher nicht angeführten theoretischen und philosophischen Konzeptionen (wie z. B.: die von Klastrup oder Saint-Gelais) dargestellt, es wurde auch nachgewiesen, dass sie zu den Studien über die phantastische Weltbildung gut geeignet sind. Zur Analyse der phantastischen Weltbildung wurde eine strukturalistische Nomenklatur benutzt, die eine interdisziplinäre Reflexion durch paradigmatische Auslegung der dargestellten Welt und prädefinierte, intermediale und nicht transmediale Mechanismen, diese Welt in andere Mediensprachen zu übersetzen, behindert.

Plik zabezpieczony watermarkiem jawnym i niejawnym: 1553693A63626262